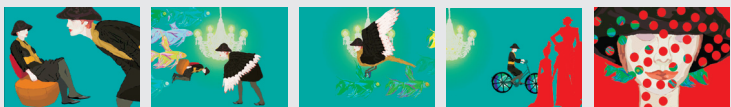
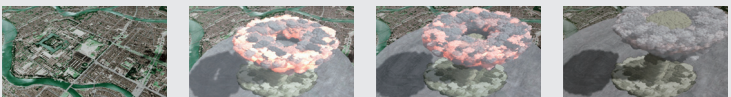
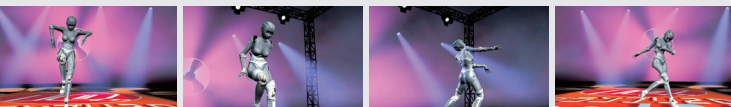
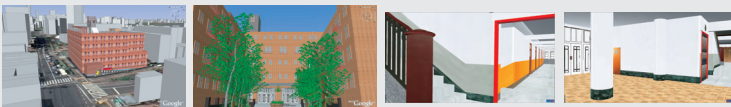
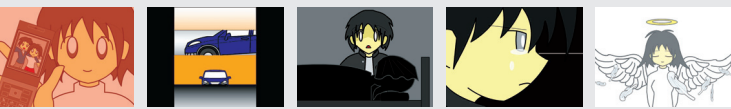
2005年度から2008年度の秀作

青木研ゼミ・これまでのメディアアート学生作品

青木研ゼミではこれまで、卒業研究などを通してCGやバーチャルリアリティなど数多くのメディアアート作品を作り出してきた。その中にはテレビで放映された作品もある。また現在TV映像制作の第一線で活躍している卒業生も輩出している。

ディレクターによるアニメーション作品。なお、制作者は現在TV番組やTVCF（テレビコマーシャル）のアニメーション制作に第一線で活躍中である。

広島原爆のきのこ雲を独自開発のCGソフトで映像再現した。なお、この映像はデジタルハイビジョンで制作され、全国放送でテレビ放映された。

3年次の授業「感性デザイン学演習Ⅰ・Ⅱ」でモーションキャプチャを使用して制作した3次元CGアニメーション。なお、学生のダンスの動きを取り込んで制作している。

失われた貴重な建築物をバーチャルリアリティで再現した作品。なお、建物の外観と風景、建物内部のウォークスルーをインターネット上で体験できる。

フラッシュによるミュージックアニメーション。曲想にあわせたストーリーを絵コンテを描いて練り上げ、音楽とシンクロさせた作品。なお、インターネット上で配信される。

実写映像をドローソフトでロトスコーピング（なぞり描き）し、変形ルールによりデフォルメーションを加えた実験的アニメーション作品。

長崎の旧外国人居留地にあった木造明治洋館群をバーチャルリアリティで再現した作品。なお、グーグルアース（Google earth）上に配置して当時の風景を再現する。

実写映像や3次元CG映像にロトスコーピング（なぞり描き）することで手描きの質感をあたえたアニメーション作品。

2008年度

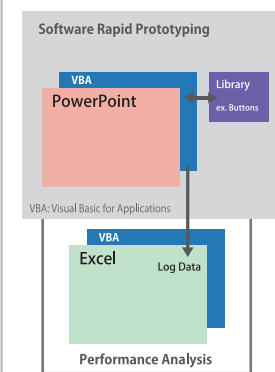
卒業研究

（商品デザイン）

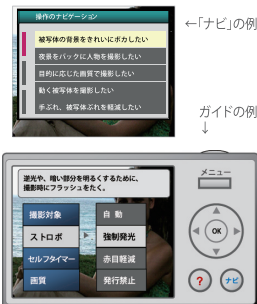
インタフェースデザイン開発ツールの研究と制作　●岸本寛之

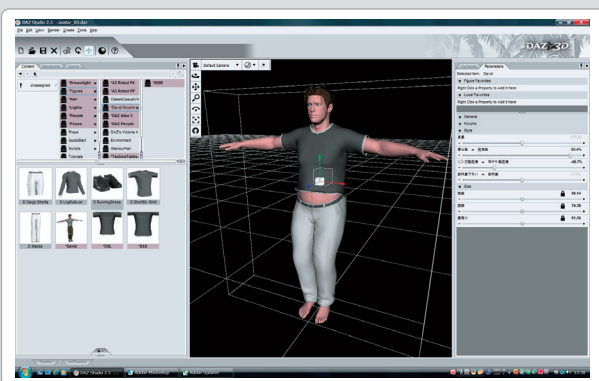
長年、企業の現場から希求されてきた中充実度のプロトタイプ制作ツールを開発した。現場での実証実験を行い、産官学連携の商品化を計画している。また、2009年に啓蒙書も刊行予定である。

製品表示画面を用いた取扱説明書の調査分析　●走　浩爾

近年、メモリー低価格化と省資源化から、取扱説明書が製品の画面に表示され始めている。そこで、そのガイダンスとヘルプの操作ガイドについて、左記のツールを用いて調査分析を行なった。

（下記は、すべてパワーポイントで制作している）

（開発支援ツールの完成システム図）

（プロトタイプ例）

（分析結果を基に、操作ガイドを提案）

3 DCGを応用した服のイーコマースシステムの試作　●上原尚幸

インターネットを利用した服の販売では試着ができないことから、自分の体形に近いアバターを3 DCGで簡易に作成し、仮想的に試着を行えるシステムを試作した。

ラフ集合を用いたシャープペンの嗜好分析と提案　●山崎誠剛

A案：グリップをボディより太くし先端に重心があること、グリップからボディにかけて傾斜でフィット感を表現、ペン先のエラストマーにより滑り止めと痛み軽減の効果を追加。

B案：スマート・シンプルで高い収納性、全体的に曲線のフォルムの強調、女性にも使いやすいスマートなフォルムと、女性にも好まれるやわらかい感じを表現。

C案：ボディの綺麗で流れるようなフォルム、シャープで力強いデザイン、ボディが2つのパーツから成ることでデザインの面白さを表現。

お茶のボトルの嗜好に関する調査分析と提案　●重村和也

提案のデザインを基に、広島のイメージを追加して制作した。

提案のデザイン、イメージ要件を基にお茶を強調して制作した。

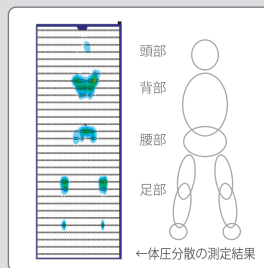
現状分析結果に近いデザイン、イメージ要件とサンプルをベースに制作した。

（感性人間工学）

筋電図と肌への押し圧の測定による新形状シェーバーの開発　●大前　優

電気シェーバーは押し付けるほど、切れ味は悪くなり、肌にもよくない。ヘッドを80度曲げると、測定の結果、前腕の筋電図は22%、軽減、肌への押しつけ圧では85%軽減した。2008年3月1日に三洋電機から発売され、売り上げも好調である。

感性人間工学に基づく褥瘡（床ずれ）予防マットレスの開発　●瓜阪陽輔

頭部
背部
腰部
足部
←体圧分散の測定結果

パナソニック電工・東洋紡・和田匠の3社との共同研究で、褥瘡（床ずれ）予防マットレスを開発した。
従来、褥瘡予防は体圧分散が1番との認識で、高密度ウレタンのマットレスが使われてきたが、通気性が極めて悪く、かえって褥瘡発生の原因となっていた。
東洋紡の開発した3次元構造のプレスエアーを素材にして、通気性にすぐれ、かつ十分な体圧分散させるマットレスを開発した。実験を繰り返して、多くのバリエーションからもっとも優れたものを選んで商品として構成した。

野外広告の景観影響評価に関する感性工学的研究　●西田　勝

市街地の街並み景観に及ぼす広告物の影響を、各種広告物を広告種類別に景観映像から削除することにより、その映像から受ける観察者のイメージをSD法で捕らえ分析した。

可愛らしさ評価の違いに伴う事象関連電位の変化　●吉川智也

様々な動物の写真を提示した際に生じた脳の一過的な電位変動を可愛らしさの判断で比較した図。可愛らしいと判断した場合には（赤線）、画像提示後300msまでに前頭部における電位に差が生じており、画像に対して惹きつけられたことが分かる。